



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Bahasa dan Seni
Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan																																	
Dasar-dasar Pengajaran Desain	9024103004		T=3 P=0 ECTS=4.77	7	2 Oktober 2024																																	
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																	
		Marsudi, S.Pd., M.Pd.																																	
Model Pembelajaran	Case Study																																					
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																					
	Matrik CPL - CPMK																																					
		CPMK																																				
Deskripsi Singkat MK	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																					
		<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="width: 10%;">CPMK</td> <td colspan="16" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td></td> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td> </tr> </table>				CPMK	Minggu Ke																	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
CPMK	Minggu Ke																																					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																						
Deskripsi Singkat MK	Pengetahuan hakikat belajar dan pembelajaran, teori-teori belajar, strategi dan model-model pembelajaran inovatif dan aplikasinya untuk pembelajaran desain																																					
Pustaka	Utama :																																					
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Martadi. 2018. Teori Belajar . Universitas Negeri Surabaya. 2. Dahar, R.W. 1989. Teori-teori Belajar. Jakarta: Depdikbud, Diijen Dikti, P2LPTK. 3. Dimiyati dan Mudjiono. 2006. Belajar dan Pembelajaran . Jakarta: Penerbit Rineka Cipta. 4. Nana Sudjana. 1987. Dasar-Dasar Belajar Mengajar . Bandung: Sinar Baru. 5. Agus Suprijono. 2009. Cooperative Learning; Teori dan Aplikasi PAIKEM . Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 6. Sardiman. 2007. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 																																					
	Pendukung :																																					
Dosen Pengampu	Dr. Martadi, M.Sn.																																					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)																															
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)																																	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)																															

1	Memahami lingkup substansi perkuliahanMemahami hakekat belajar dan pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1.Memahami ruang lingkup bahasan mata kuliah Dasar Pengajaran Desain 2.Memahami proses, penugasan, penilaian perkuliahan Dasar Pengajaran Desain 3.Menjelaskan hakikat belajar dan pembelajaran 	Kriteria: <ol style="list-style-type: none"> 1.1) Kualitas laporan hasil analisis teori belajar (ketajaman dan kedalaman analisis, sitematika berfikir, kelengkapan analisis). Bobot 40%, 2.2) Kekompakan dan kerjasama anatar anggota kelompok. Bobot 30 %, dan 3.3) Presentasi (Kemampuan berkomunikasi, kualitas tayangan, kemampuan berargumentasi dan menjawab pertanyaan. Bobot 30 % 	DiskusiTanya jawabCeramah 3 X 50		0%
2	Memahami prinsip, tujuan, proses belajar dan pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1.Menjelaskan prinsip belajar 2.Menjelaskan tujuan belajar dan pembelajaran 3. Mendeskripsikan proses belajar dan pembelajaran 	Kriteria: <ol style="list-style-type: none"> 1.1) Kualitas laporan hasil analisis teori belajar (ketajaman dan kedalaman analisis, sitematika berfikir, kelengkapan analisis). Bobot 40%, 2.2) Kekompakan dan kerjasama anatar anggota kelompok. Bobot 30 %, dan 3.3) Presentasi (Kemampuan berkomunikasi, kualitas tayangan, kemampuan berargumentasi dan menjawab pertanyaan. Bobot 30 % 	CeramahDiskusiTanya jawab 3 X 50		0%
3	Memahami teori belajar: behavioristik, kognitif, humanistik, sibernetik, konstruktivis, Ki Hajar Dewantara	<ol style="list-style-type: none"> 1.Menjelaskan masing-masing konsep pemikiran teori belajar 2.Mengidentifikasi aplikasi masing-masing teori belajar dalam pembelajaran 	Kriteria: <ol style="list-style-type: none"> 1.1) Kualitas laporan hasil analisis teori belajar (ketajaman dan kedalaman analisis, sitematika berfikir, kelengkapan analisis). Bobot 40%, 2.2) Kekompakan dan kerjasama anatar anggota kelompok. Bobot 30 %, dan 3.3) Presentasi (Kemampuan berkomunikasi, kualitas tayangan, kemampuan berargumentasi dan menjawab pertanyaan. Bobot 30 % 	Ceramah, diskusi, penugasan 3 X 50		0%

4	Memahami model, pendekatan, strategy, metode, taktik dan teknik pembelajaran	1. Menjelaskan pengertian model, pendekatan, strategy, metode, taktik dan teknik pembelajaran 2. Mengidentifikasi perbedaan model, pendekatan, strategy, metode, taktik dan teknik pembelajaran	Kriteria: 1.1) Kualitas laporan hasil analisis teori belajar (ketajaman dan kedalaman analisis, sitematika berfikir, kelengkapan analisis). Bobot 40%, 2.2) Kekompakan dan kerjasama anatar anggota kelompok. Bobot 30 %, dan 3.3) Presentasi (Kemampuan berkomunikasi, kualitas tayangan, kemampuan berargumentasi dan menjawab pertanyaan. Bobot 30 %	Ceramah, diskusi, penugasan 3 X 50			0%
5	Memahami model pembelajaran yang berorientasi Student Centered Learning	1. Menjelaskan konsep pembelajaran yang berorientasi Student Centered Learning 2. Mengidentifikasi perbedaan pembelajaran yang berorientasi Student Centered Learning dengan Teacher Centered Learning	Kriteria: Kualitas laporan hasil analisis teori belajar (ketajaman dan kedalaman analisis, sitematika berfikir, kelengkapan analisis). Bobot 40%, Kekompakan dan kerjasama anatar anggota kelompok. Bobot 30 %, dan Presentasi (Kemampuan berkomunikasi, kualitas tayangan, kemampuan berargumentasi dan menjawab pertanyaan. Bobot 30 %	Ceramah, diskusi, tanya jawab, presentasi 3 X 50			0%
6	Mendeskripsikan prinsip-prinsip dan tahapan pemilihan model pembelajaran inovatif	1. Menjelaskan prinsip-rinsip dalam pemilihan model pembelajaran inovatif 2. Menjelaskan tahapan dalam pemilihan model pembelajaran inovatif	Kriteria: Kualitas laporan hasil analisis teori belajar (ketajaman dan kedalaman analisis, sitematika berfikir, kelengkapan analisis). Bobot 40%, Kekompakan dan kerjasama anatar anggota kelompok. Bobot 30 %, dan Presentasi (Kemampuan berkomunikasi, kualitas tayangan, kemampuan berargumentasi dan menjawab pertanyaan. Bobot 30 %	Ceramah, diskusi, tanya jawab, presentasi 3 X 50			0%
7	Memahami model pembelajaran Blended Learning	1. Menjelaskan konsep blended learning 2. Menjelaskan tahapan dalam blended learning	Kriteria: Kualitas laporan hasil analisis teori belajar (ketajaman dan kedalaman analisis, sitematika berfikir, kelengkapan analisis). Bobot 40%, Kekompakan dan kerjasama anatar anggota kelompok. Bobot 30 %, dan Presentasi (Kemampuan berkomunikasi, kualitas tayangan, kemampuan berargumentasi dan menjawab pertanyaan. Bobot 30 %	Ceramah, diskusi, tanya jawab, presentasi 3 X 50			0%
8	Ujian Tengah Semester	Ujian Tengah Semester	Kriteria: Ujian Tengah Semester	Ujian Tengah Semester 3 X 50			0%

9	Memahami model pembelajaran inovatif Problem Base Learning dan aplikasinya dalam pembelajaran desain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan konsep dan pengertian Problem Base Learning 2. Menjelaskan aplikasi model pembelajaran Problem Base Learning dalam pembelajaran desain 3. Mendeskripsikan sintak model pembelajaran Problem Base Learning 	Kriteria: Kualitas laporan hasil analisis teori belajar (ketajaman dan kedalaman analisis, sistematis berfikir, kelengkapan analisis). Bobot 40%, Kekompakan dan kerjasama anatar anggota kelompok. Bobot 30 %, dan Presentasi (Kemampuan berkomunikasi, kualitas tayangan, kemampuan berargumentasi dan menjawab pertanyaan. Bobot 30 %	Ceramah, diskusi, tanya jawab, presentasi 3 X 50			0%
10	Memahami model pembelajaran inovatif Discovery Learning dan aplikasinya dalam pembelajaran desain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan konsep dan pengertian Discovery Learning 2. Mendeskripsikan sintak model pembelajaran Discovery Learning 3. Menjelaskan aplikasi model pembelajaran Discovery Learning dalam pembelajaran desain 	Kriteria: Kualitas laporan hasil analisis teori belajar (ketajaman dan kedalaman analisis, sistematis berfikir, kelengkapan analisis). Bobot 40%, Kekompakan dan kerjasama anatar anggota kelompok. Bobot 30 %, dan Presentasi (Kemampuan berkomunikasi, kualitas tayangan, kemampuan berargumentasi dan menjawab pertanyaan. Bobot 30 %	Ceramah, diskusi, tanya jawab, presentasi 3 X 50			0%
11	Memahami model pembelajaran inovatif Inquiry Learning dan aplikasinya dalam pembelajaran desain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan konsep dan pengertian inquiry learning 2. Mendeskripsikan sintak model pembelajaran inquiry learning 3. Menjelaskan aplikasi model pembelajaran inquiry learning dalam pembelajaran desain 	Kriteria: Kualitas laporan hasil analisis teori belajar (ketajaman dan kedalaman analisis, sistematis berfikir, kelengkapan analisis). Bobot 40%, Kekompakan dan kerjasama anatar anggota kelompok. Bobot 30 %, dan Presentasi (Kemampuan berkomunikasi, kualitas tayangan, kemampuan berargumentasi dan menjawab pertanyaan. Bobot 30 %	Ceramah, diskusi, tanya jawab, presentasi 3 X 50			0%
12	Memahami model pembelajaran inovatif Project Base Learning dan aplikasinya dalam pembelajaran desain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan konsep dan pengertian Project Base Learning 2. Mendeskripsikan sintak model pembelajaran Project Base Learning 3. Menjelaskan aplikasi model pembelajaran Project Base Learning dalam pembelajaran desain 	Kriteria: Kualitas laporan hasil analisis teori belajar (ketajaman dan kedalaman analisis, sistematis berfikir, kelengkapan analisis). Bobot 40%, Kekompakan dan kerjasama anatar anggota kelompok. Bobot 30 %, dan Presentasi (Kemampuan berkomunikasi, kualitas tayangan, kemampuan berargumentasi dan menjawab pertanyaan. Bobot 30 %	Ceramah, diskusi, tanya jawab, presentasi 3 X 50			0%

13	Memahami model pembelajaran inovatif Kooperatif Learning dan aplikasinya dalam pembelajaran desain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan konsep dan pengertian Kooperatif Learning 2. Mendeskripsikan sintak model pembelajaran Kooperatif Learning 3. Menjelaskan aplikasi model pembelajaran Kooperatif Learning dalam pembelajaran desain 	Kriteria: Kualitas laporan hasil analisis teori belajar (ketajaman dan kedalaman analisis, sitematika berfikir, kelengkapan analisis). Bobot 40%, Kekompakan dan kerjasama anatar anggota kelompok. Bobot 30 %, dan Presentasi (Kemampuan berkomunikasi, kualitas tayangan, kemampuan berargumentasi dan menjawab pertanyaan. Bobot 30 %	Ceramah, diskusi, tanya jawab, presentasi 3 X 50			0%
14	Memahami perbedaan, kelebihan dan kelemahan masing-masing model pembelajaran inovatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami perbedaan masing-masing teori belajar 2. Memahami kelebihan dan kelemahan masing-masing model pembelajaran inovatif 	Kriteria: Kualitas laporan hasil analisis teori belajar (ketajaman dan kedalaman analisis, sitematika berfikir, kelengkapan analisis). Bobot 40%, Kekompakan dan kerjasama anatar anggota kelompok. Bobot 30 %, dan Presentasi (Kemampuan berkomunikasi, kualitas tayangan, kemampuan berargumentasi dan menjawab pertanyaan. Bobot 30 %	Ceramah, diskusi, tanya jawab, presentasi 3 X 50			0%
15	Memahami perbedaan, kelebihan dan kelemahan masing-masing model pembelajaran inovatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami perbedaan masing-masing teori belajar 2. Memahami kelebihan dan kelemahan masing-masing model pembelajaran inovatif 	Kriteria: Kualitas laporan hasil analisis teori belajar (ketajaman dan kedalaman analisis, sitematika berfikir, kelengkapan analisis). Bobot 40%, Kekompakan dan kerjasama anatar anggota kelompok. Bobot 30 %, dan Presentasi (Kemampuan berkomunikasi, kualitas tayangan, kemampuan berargumentasi dan menjawab pertanyaan. Bobot 30 %	Ceramah, diskusi, tanya jawab, presentasi 3 X 50			0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
		0%

Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. **Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.

11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

File PDF ini digenerate pada tanggal 2 Oktober 2024 Jam 23:30 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa